

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra občanské výchovy a filosofie

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Význam hry ve filosofické reflexi  
The meaning of game in philosophical reflection  
Michaela Keplová

Vedoucí práce: doc. PhDr. Naděžda Pelcová, CSc.  
Studijní program: Specializace v pedagogice  
Studijní obor: B NJ - ZSV

Odevzdáním této bakalářské práce na téma „Význam hry ve filosofické reflexi“ potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, červenec 2020

Ráda bych poděkovala své vedoucí práce, doc. PhDr. Naděždě Pelcové, CSc., za přátelský přístup, skvělý postřeh a hlavně za vynaložené úsilí a svým přátelům a rodině za podporu, kterou mi vždy byli připraveni poskytnout.

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce se zabývá fenoménem hry ve filosofické reflexi. Hra je promyšlena v nejrůznějších kontextech, tak jak se objevuje v historickém, ale i současném filosofickém myšlení. Je promyšlena ve vztahu k celku světa, přírody a kosmických sil, ve vztahu k životu, společnosti, kultuře, jako projev kreativity v umění, jako protiváha vážné práce i jako intimní rovina prožitku štěstí. Práce ukazuje hru v celku jejich nejednoznačných určení a působnosti na jednotlivce i celé společenství.

Jednotlivé kapitoly, v nichž se inspiruji velkými mysliteli od antiky po současnost postihují právě tyto odlišné kontexty, v nichž je hra ve filosofii promyšlena.

Dnešní ludologie přesahuje z původně filosofických základů do nejrůznějších oblastí humanitně vědního zkoumání, což se objevuje i v práci sledováním tzv. "svodu hry" a promyšlením pedagogického významu hry ve výchově a vyučování.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

hra, symbol, význam, pojetí, reflexe

## **ABSTRACT**

The bachelor thesis deals with the phenomenon of play in philosophical reflection. The game is thought out in a variety of contexts, as it appears in historical but also contemporary philosophical thinking. It is thought of in relation to the whole world, nature and cosmic forces, in relation to life, society, culture, as a manifestation of creativity in art, as a counterweight serious work even as an intimate level of the experience of happiness. The work shows the game in the whole of their ambiguous designation and scope for individuals and the whole commonwealth.

Individual chapters in which I am inspired by great thinkers from antiquity to the present is affected by these very different contexts in which the game is in philosophy thought out.

Today 's ludology extends from the originally philosophical foundations to various areas of humanities research, which also appears in work by observing the so-called "lead of the game" and thinking about the pedagogical significance of the game in education and teaching.

## **KEYWORDS**

game, symbol, meaning, concept, reflection

## Obsah

Úvod .....	7
1 Hry v antice .....	9
2 Hra a život .....	12
2.1 Hra, dítě a proměna v něj .....	13
2.2 Hra bohů .....	14
3 Hra a kultura .....	16
3.1 Vymezení hry .....	16
3.2 Hra a právo .....	18
3.3 Hra a válka .....	20
4 Hra a svět .....	22
4.1 Hra jako předmět filosofie .....	22
4.2 Pojetí hry .....	24
5 Hra a umění .....	26
5.1 Pojetí umění .....	26
5.2 Hra a hra jako umění .....	27
6 Hry a lidé .....	29
6.1 Definice hry .....	29
6.2 Dělení her .....	31
6.2.1 Agón .....	31
6.2.2 Alea .....	32
6.2.3 Mimikry .....	32
6.2.4 Ilinx .....	33
7 Hra a pedagogika .....	35
7.1 Hra jako divadelní představení .....	36

7.2	Hra jako didaktická metoda .....	36
8	Hra, věda a filosofie.....	39
8.1	Problémy „pojmu“ hra .....	39
8.2	Fenomén hry .....	40
8.3	Hle hra.....	42
9	Komparace pojetí u jednotlivých autorů .....	43
	Závěr.....	46
	Seznam použitých informačních zdrojů .....	48

## Úvod

Tato bakalářská práce nese název „Význam hry ve filosofické reflexi“. Jejím úkolem je vymezit hru v podání filosofů a myslitelů, kteří se hrou zabývali. Cílem práce je vymezit kontexty, ve kterých autoři hru promýšleli a odlišit jejich přístupy. Výsledkem budou nejen jednotlivá vymezení hry, ale i jejich následné srovnání. Úkolem práce tedy bude odhalit kontexty a rozdílnosti jednotlivých autorů. K těmto rozdílnostem jednotlivých autorů patří i jejich odlišné koncepty. Z těchto jednotlivých konceptů následně vychází i názvy kapitol – například „Hra a život“ či „Hra a svět“. K dosažení cíle práce používám následnou metodiku. Pracuji především s filosofickými prameny a používám metodu hermeneutické komparace.

Práce je tedy rozdělena na jednotlivé kapitoly, jež se zaměřují na jednotlivé vybrané autory a rozборы jejich pojetí hry ve filosofii, ale i hry v širším kontextu humanitních věd. První kapitola je věnována analýze hry v antice – především Hérakleitovi a Platónovi. Následuje Friedrich Nietzsche, který dává hru do souvislosti s životem. Další je Johan Huizinga se svým propracovaným dílem „*Homo Ludens*“, který hru promýšlí v souvislosti s kulturou. Následujícím autorem je Eugen Fink s hrou jako se „symbolem“ světa.

Jako dalšího autora jsem do své práce zařadila Rogera Cailloise, neboť do ludologie vnesl jedinečný pohled na hru v podobě „svodu hry“. Další kapitoly se zaměřují na české autory a myslitele, ale především na Jana Amose Komenského, který promýšlel hru v kontextu vyučování a výchovy.

Poslední část bakalářské práce je věnována komparaci a to především s ohledem na obsah jednotlivých kapitol. U každého autora se věnuji jeho určitým konceptem hry, nebo by se dalo říci jejich jednotlivým pojetím hry, které je u každého z nich lehce odlišné. Tudíž i následné srovnání je vhodné k hledání společných znaků pro všechny autory, ale i pro hledání zcela odlišného pojetí vnímání hry.

A právě vnímání hry je v dnešní době potažmo společnosti velice problematické. Hra se jistě stala nepostradatelnou součástí lidského života, ale nastává zde otázka, kdy se o hru jedná, a kdy již nikoliv. A existuje vůbec přesná definice pojmu hry? Jedná se vůbec ještě o filosofický problém, nebo již je hra spojena spíše s novějšími vědami, jako je psychologie, či kulturní antropologie? I na tyto otázky je nutné hledat odpovědi, zabývat se jimi. Cílem



práce je tedy uchopení hry v kontextu nejrůznějších aspektů života a jejího vymezení v rámci těchto aspektů.

Předtím, než přejdu k samotné práci, je nutné ještě vysvětlit, proč jsem si vybrala jako téma svojí bakalářské práce právě hru. Jak již jsem zmínila výše, hra je součástí našich životů, převážně soukromých. Nicméně se najdou i profese, kde je možné využívat hru jako součást práce či jako určitou metodu. K těmto profesím se řadí právě i profese pedagoga, který může hru využívat jako učební pomůcku, či i jako samotnou metodu. A i z toho důvodu je zcela nezbytné znát v profesi pedagoga význam hry a její definici.

## 1 Hry v antice

Mezi tyto velké myslitele jde zařadit především Platóna a Hérakleita. Každý z nich popisoval hru svým určitým způsobem. Platón ale i Hérakleitos jsou následně velmi často citováni právě v dílech Huizingy a Finka. Dalo by se tedy říci, že tito dva myslitelé byli určitými průkopníky v tématu hry a filosofie. Od jejich úvah se pak odvíjely i myšlenky dalších velkých filosofů. Ale jaké vlastně bylo pojetí hry u těchto autorů?

Nejstarší z nich – Hérakleitos, pojímal hru jako sílu, která ovládá celý kosmos. Hra, boj, čili polemos vládne světu a vytváří zjevnou i nezjevnou harmonii. Hra tedy pro něj představovala základní kámen celého světa a vše v něm. Dalo by se říci, že Hérakleitovo pojetí bylo pojetím, které hru vyzdvihovalo až do božských výšin. Svět je zde hrou, hra pro něj byla něčím božským, a tudíž jí často upřednostňoval před jinými činnostmi. Podle dochovaných záznamů, jako jsou zlomky z Hippolyta<sup>1</sup>, si Hérakleitos často chodil hrát s dětmi v kostky do Artemidina chrámu. Hraní bohů v kostky bude později zmíněno u Huizingy, ale už nyní je důležité zmínit, že hra v kostky byla považována za božskou hru a je tedy otázkou, zda hra v kostky nebyla pro Hérakleita určitým druhem uctívání bohů. V dochovaných zlomcích navíc můžeme nalézt i odkaz na přirovnání hry k samotnému životu: „*Věk je chlapec, který si hraje, hraje kostkami – dětské království*“<sup>2</sup>. Právě věk je zde dle Zdeňka Kratochvíla, který se zabýval Hérakleitovým dílem a jeho rozбором, považován za metaforu pro označení vesmíru. Pokud se poté podíváme na celý citát z pohledu Kratochvíla, nezbytně dospějeme k názoru, že se ve skutečnosti jedná o pouhou metaforu. Zde si dovolím Zdeňka Kratochvíla parafrázovat, protože po přečtení jeho výkladu tohoto citátu, s ním nelze nesouhlasit. Navíc jeho rozбором, zcela dovysvětlím chápání hry právě u Hérakleita.

Jak již bylo výše zmíněno, věk (aión) je v tomto citátu přirovnáván k vesmíru jako takovému. A tedy se jedná i o označení pro život. V další části se píše o hrajícím si chlapci.

---

<sup>1</sup> Hérakleitos z Efesu, Zdeněk KRATOCHVÍL a Štěpán KOSÍK. *Řeč o povaze bytí*. Praha:Hermann a synové, 1993. s.8

<sup>22</sup> Tamtéž, s.74

Ten zde zastupuje symbol pro radost ze života, protože právě tu pociťuje hrající si dítě. Kostky vyobrazují náhodu, i to, že vše je dílem náhody a štěstí. Hérakleitos tedy přirovnává život ke hře štěstí a náhod, které náš život ovlivňují a stávají se naším osudem.<sup>3</sup>

Hérakleitův přístup celkově odráží pohled na hru tehdejší doby. Hra byla spjata s životem tehdejších lidí velmi úzce. Řekové totiž ve své době pořádali až neuvěřitelné množství soutěží a slavností, spoustu z nich formou hry. Příkladem mohou být Olympijské hry, slavnosti na oslavu bohů, pořádání zápasů, ale třeba i divadlo. Kromě toho byla hra považována za napodobování posvátného a byla velmi silně napojena na bohy a jejich chování a tudíž i dějů, díky kterým vznikl svět. Antická kultura byla s prvkem hry tedy na první pohled spojena ve velmi úzké rovině a mohlo by se zdát, že byla pro Řeky všední záležitostí, ale opak byl pravdou. Hra představovala vybočení z každodenního života a vnášela do jejich životů posvátné prvky.

Platón stejně jako Hérakleitos ve svých počátcích uvažuje o hře ve spojení s bohy. Nejdříve u něj dochází k přirovnávání lidských bytostí ke hračkám bohů, později se však dočítáme, že hra je vlastně napodobování napodobovaného. S tím souvisí i jeho tvrzení, že ke hře se váže pocit neskutečnosti – tedy, hra je jen „jako“. Při hře je sice zažíván pocit euforie a štěstí, jedinec není omezen žádnými limity, ale zároveň nejde o skutečné chování. Hra sice i u Platóna může mít reálnou podobu, ale to jen v případě sportovních a pohybových her.<sup>4</sup>

Pro pojetí hry u Platóna je zcela nezbytné neopomenout zmínit jeho kritiku básníků a přirovnání hry k zrcadlu<sup>5</sup>. Pokud jde o básnictví, to mělo dle něj být předchůdcem hry. Samotné básnictví má pak základ ve filosofii, od které se chtělo oddělit. Platónovo zrcadlo se obrací k již výše zmíněnému. Stejně jako ve hře, tak i v zrcadle se věci zdají být reálné, ale přitom doopravdy nejsou. Toto připodobnění je tedy jakousi metaforou pro fungování hry, nicméně v pozdějších dobách začalo být velmi kritizováno, protože by znamenalo, že ani básníci, ani jiní umělci nevytváří svá vlastní díla, ale pouze nám předkládají odraz

---

<sup>3</sup> Tamtéž, s.74

<sup>4</sup> HOGENOVÁ, Anna. Hra a filosofie. *Pedagogika*. 2001, LI(4), 471-472. ISSN 0031-3815.

<sup>5</sup> FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. s.111

skutečného. To tím však Platón na mysli neměl, rozhodně pro něj umění nepředstavovalo jen něco opsaného, něco, co bychom dnes nazvali plagiátorstvím.

Jak tedy mělo Platónovo zrcadlo fungovat? Jak jistě víme zrcadlo odráží obraz něčeho skutečného, ale tento obraz sám o sobě již skutečný není, dokonce může být tento obraz odlišný a to v závislosti na zrcadle. Básník pak popisuje právě tento odraz, popisuje ho však svými slovy, a proto vytváří další nový odraz – takový, který vzniká z něj samého. To neplatí samozřejmě jen pro básnictví, ale třeba i pro malířství. Vyvstává zde však otázka, jak zrcadlo a jeho obraz tedy vlastně souvisí s hrou? Hra je pro Platóna odrazem skutečnosti, je pro něj vyobrazením toho, co můžeme spatřit v zrcadle. Hra je odrazem života, ale zároveň není skutečná.<sup>6</sup>

Pro Platóna měla hra ale i velký sociální význam. To je možné se dočíst v jeho „*Zákonech*“, kde je hra popisována jako jeden z hlavních výchovných prvků. Hra totiž byla činností, která měla pomoci odhalit přednosti každého jednotlivce. Při hře, která se děje jen jakoby, ale zároveň je odrazem skutečnosti, se dle Platóna mělo právě rozpoznat to, co by dítěti mohlo jít i v reálném životě. A i to je jednou z důležitých Platónových myšlenek, že každý by měl dělat takovou činnost, ke které se hodí nejvíce. Hra by se tedy u Platóna dala považovat za přípravu na budoucí život a případné povolání.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. s.111 -129

<sup>7</sup> PLATÓN. *Zákony*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1961. s.43

## 2 Hra a život

Friedrich Nietzsche patří asi mezi nejznámější filosofy. Nietzsche je často vnímán jako nihilista, ale ve skutečnosti se v něm skrývá i voluntarista a iracionalista. Všechny tyto tři pojmy je nutné postupně vysvětlit a dát do kontextu Nietzscheho tvorby a uvažování.

Jako první bych ráda uvedla do kontextu Nietzscheho nihilismus. Nihilismus můžeme definovat jako odmítnutí či popření jakýchkoliv hodnot – ať už společenských, tak mravních. Jedná se tedy o jakýsi nesouhlas se stavem věcí.<sup>8</sup> To vidíme např. na Nietzscheho známém výroku „Bůh je mrtev“, kdy Nietzsche popírá existenci právě Boha, kterého je možno považovat za mravní a společenskou hodnotu tehdy převážně křesťanské společnosti. Tyto hodnoty představovaly určité jistoty chápání. Boření jistot v chápání představuje v Nietzscheho díle právě iracionalismus, který podobně jako nihilismus neuznává to skutečné okolo a boří tím tedy i možnost srozumitelného pochopení těchto věcí<sup>9</sup>. Zjednodušeně řečeno i v tomto směru, jehož byl Nietzsche zástupcem dochází k popírání doposud fungujícího systému. Jenže ani v Nietzscheho filosofii nemůže docházet jen k neustálému popírání a je potřeba dospět i k poznání věcí v jejich podstatě. K tomu je potřeba vůle k poznání. A právě vůlí se zabývá poslední výše uvedený směr – voluntarismus. Voluntarismus je pojmenování pro směr, který vnímá vůli jako základ naší existence a tato vůle by měla podněcovat k poznávání jednotlivých skutečností.<sup>10</sup>

I když by se tedy mohlo na první pohled zdát, že výše definované směry nijak nesouvisí s tématem hry, není tomu tak. Právě hra totiž představovala pro Nietzscheho způsob, jakým lze dosáhnout opravdového poznání, jak docílit objektivních faktů a především, jakým způsobem se oprostit od stereotypů, které je potřeba naopak popřít. Jak k něčemu takovému dochází popíši později v podkapitole zabývající se proměnou v dítě.

Pokud se podíváme na Nietzscheho pojetí hry, zjistíme, že jí v jeho dílech nalezneme nejen v teoretické rovině, ale i v praktické. Praktickou rovinu lze najít především v jednom z jeho nejznámějších děl „*Tak pravil Zarathustra*“. Hra může mít mnoho podob a mezi jednu z nich patří i slovní hry. Právě slovní hry můžeme nalézt v tomto díle, kde Nietzsche

---

<sup>8</sup> KLIMEŠ, Lumír. *Slovník cizích slov*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985. s.475

<sup>9</sup> Tamtéž, s.307

<sup>10</sup> Tamtéž, s.779

nejenže prezentuje své myšlenky, ale zároveň si hraje se slovy, výrazy a obraty – jako jsou parafráze, personifikace či metafory. Právě metafora je hlavní podstatou celého díla. Jde o vyjádření Nietzscheho poetického „já“ a zároveň se jedná o vytvoření osoby, která Nietzscheho naprosto chápe a je jeho odrazem, je jeho hravým stínem.

*„S tebou jsem obcházel po světech nejvzdálenějších a nejstudenějších, jako přízrak, jenž dobrovolně běhá po zimních střechách a po sněhu.*

*S tebou jsem mířil do všeho zakázaného, nejhoršího, nejvzdálenějšího: a je-li co na mně ctností, tedy to, že jsem neměl strachu z žádného zákazu.*

*S tebou jsem lámal vše, cokoli jsem ctíval ve svém srdci, všechny mezníky a obrazy jsem zpřerážel, za touhami nejnebezpečnějšími jsem běhal – věru, přes jakýkoli zločin jsem jedenkrát přeběhl.“<sup>11</sup>*

Nyní je vhodný čas položit si otázku, jak tedy Nietzsche hru vnímá, a jak jí popisuje. Jeho popis hry by se dal rozdělit na dva různé způsoby vnímání, ale ani jeden nelze od druhého zcela odmyslit. První způsob vnímání by se dal nazvat obecnějším přístupem ke hře, druhý je pak tzv. apollónským a dionýským vnímáním hry. Oboje bude postupně vysvětleno.

## 2.1 Hra, dítě a proměna v něj

Nietzsche vnímal hru jako něco, co neodmyslitelně patří k životu. V určitém smyslu jí spojoval s postavou dítěte, jak bude vysvětleno, ale rozhodně jí nepovažoval za pouze dětskou aktivitu. Hra je dle něj činností, která je možná sice nezávazná, ale právě to nám pomáhá překonávat nelehké úkoly či životní těžkosti. V tomto smyslu slouží hra jako činnost k nabrání nových sil a k obnově. Na druhé straně pak může hra sloužit i k tvorbě. Právě tu dává Nietzsche do souvislosti s dítětem. Dle něj je dětská hra převážně tvořivá, dítě pomocí hry spoluutváří svět a zapojuje se tím do jinak světa „dospělých“. A právě tato dětská tvořivost je důvodem proto, aby v sobě každý dokázal objevit své vnitřní dítě. Vlastnosti, které dítě představuje popisuje Nietzsche následovně: *„Nevinností je dítě a zapomenutím, je novým počítím, je hrou, je kolem ze sebe se roztácejícím, je prvním pohybem, je „posvátným*

---

<sup>11</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Praha: Nakladatelství XYZ, 2018. s.261

*Ano“: Věru, ke hře tvorby, bratři moji, je třeba „posvátného Ano“: svou vlastní vůli chce potom duch, svůj vlastní svět si zbuduje, světu jsa ztracen“<sup>12</sup>.*

Jak moc je důležité být svým způsobem dítětem je možné se dočíst v knize „*Tak pravil Zarathustra*“, v kapitole „*O třech proměnách*“<sup>13</sup>. Celá kapitola je založena na metaforách. Vše začíná ve chvíli, kdy jedinec v podobě ducha velblouda odchází na poušť. Duch velblouda vyobrazuje jedince, který je trpělivý a oddaný, ale zároveň je nucen se neustále podřizovat svým pánům. Je tedy schopen sice od druhého přijímat rozkazy a poddat se mu, ale je to také duch nesamostatný a unavený zároveň. Duch velblouda není svobodný, a právě proto dochází na poušti k proměně na ducha lva. Lev totiž touží po svobodě, odmítá se podřizovat komukoliv jinému a nejdůležitější je pro něj jeho vlastní rozum. Ale stále ještě se nejedná o rozum v pravém slova smyslu. Přesný význam lva a jeho chování popisuje Nietzsche následovně: „*Tvořiti nové hodnoty – toho ani lev ještě nesvede; ale svobodu si stvořiti k novému tvoření – to dovede síla lví.*“<sup>14</sup> Právě jeho touha po svobodě naznačuje, že je sice osobitější než velbloud, ale i přesto se stále ještě podřizuje morálce a příkazům pána. Teprve pokud se lev dokáže od svého pána osvobodit, dochází ke třetí proměně, a to k proměně na hrající si dítě. Dítě je konečně svobodné, vytváří nové hodnoty, poznává. Celkově je dítě obrazem pro nové možnosti a tudíž i nové začátky. Dítě je zde tedy symbolem. Je symbolem nových příležitostí, svobody a hravosti. Dítě představuje symbol hry, která v Nietzscheho podání umožňuje objevování a pochopení nových věcí. Navíc, jak již bylo řečeno, dítě je hravé a jeho hra slouží k přetváření světa.

## 2.2 Hra bohů

Kromě již výše zmíněného praktického pojetí hry v Nietzscheho díle a jeho vysvětlením toho, proč je hra pro život nezbytná, čerpal Nietzsche inspiraci v antice. Nietzsche si zde za vzor bere bohy Apollóna a Dionýsa, a právě na nich vysvětluje své vnímání hry. Důležité je zmínit, že tito dva bozi představují dva rozdílné životní principy. Ty budou postupně vysvětleny.

---

<sup>12</sup> Tamtéž, s.22-23

<sup>13</sup> Tamtéž, s.21

<sup>14</sup> Tamtéž, s. 22

Oba dva bohové a jejich životní principy představují samy pro sebe dva naprosto rozdílné světy a přesto jeden bez druhého nemůže existovat. I Nietzsche vnímá jejich rozdílnosti, vnímá je jednotlivě a přitom jako celek. A právě tento celek poukazuje na to, že jeden bez druhého nemůžou existovat, oba dva jsou naprosto nezbytné a umožňují nám naplno vychutnávat všeho, co se nám v životě dostane. Na to se lze odkázat: „*s plným potěšením a bez všeho zprostředkování rozumíme krásu tvaru, všechny formy k nám hovoří, nevyskytuje se tu nic lhostejného nebo zbytečného*“<sup>15</sup>. V případě hry, kterou se však zabýváme, představuje každý z těchto principů určitý druh umění a tudíž i určitý druh hry.

Apollónský princip představuje spíše uzavírání se do sebe sama, má jasné hranice a vše se snaží vyjádřit. Především díky tomu je tolik nepostradatelný. Lidé v něm hledají jistotu, utíkají k němu, když vše ostatní selže. V umění představuje tento princip umění, které je možno spatřit - tedy umění vizuální. V době antiky se jednalo především o sochařství a architekturu obecně. Tento princip se samozřejmě objevuje i ve hře. Spousta her totiž obsahuje pravidla, která jasně vymezují, co se smí, a co již nikoliv.<sup>16</sup>

Oproti apollónskému principu, který představoval určitý klid a vytvářel jistoty, představuje dionýský princip živelnost. Tato živelnost se vyznačuje nejen nepřeborným množstvím pocitům, ale také určitým způsobem chaosem. Dionýský způsob dává věci do pohybu, teprve tento princip nám umožňuje opravdovou tvorbu. V umění poté představuje hudbu, ale k jeho ztvárnění docházelo především v tragédii.<sup>17</sup>

Pořád by se ale mohlo zdát, že není zcela objasněno, jak právě tyto dva principy souvisí s pojmem hry. Nietzsche bere inspiraci v antice, kde jsme se již například u Hérakleita setkali s podobným názorem, který zde sice není zcela totožný, ale dost se k němu přibližuje. Tyto dva principy zastupují určitý typ vnímání a chování nejen lidí, ale především pak bohů. A právě ke hře bohů přirovnává Nietzsche svět.

---

<sup>15</sup> MOKREJŠ, Antonín. *Odvaha vidět – Friedrich Nietzsche, myslitel a filosof*. Praha: HaH, 1993. s.18

<sup>16</sup> Tamtéž. s.151-152

<sup>17</sup> Tamtéž. s.156-158



### 3 Hra a kultura

Johan Huizinga patří mezi nejvýznamnější ludology 20. století. Jeho dílo „*Homo ludens*“ by se dalo označit za převratné dílo v oblasti kultury a hry. Kultura a hra je zde propojena. Jedna bez druhé nemůže existovat. Huizinga vlastně celé své dílo dává do kontextu vzniku kultury. Dle něj hra předcházela kulturu, kultura tedy vzniká ze hry. Na to Huizinga upozorňuje hned na začátku své knihy, když tvrdí: „*Hra je starší než kultura; at' je totiž pojem kultury vymezen sebepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát.*“<sup>18</sup> Kromě toho, že hra utváří kulturu, setkáváme se zde s názorem, že nejen lidé, ale i zvířata si hrají. Jejich hra je sice odlišná, ale přesto je hra lidem i zvířatům společná. Narozdíl od lidské hry není zvířecí hra považována za základ kultury, ale pouze za činnost, kterou máme se zvířaty společnou a již provozují. Na jeho základech stavělo mnoho dalších myslitelů. A i přesto se již dnes najdou autoři, kteří jeho tvrzení o hře vyvrací, či mají určité námitky.

V knize „*Homo ludens*“ nalezneme hru v nejrůznějších podobách – at' už jde o vymezení hry, o původ hry v rámci jazykovědy, tak hry ve spojení s jinými vědami. Již z toho vyplývá, že celá tato práce by se klidně mohla zabývat pouze Huizingovým dílem. To ale není jejím úkolem, a proto se zaměřím pouze na podstatu hry a následně význam hry ve vztahu k právu a válce.

#### 3.1 Vymezení hry

Stejně jako Huizinga i zde se budeme nejprve zabírat vymezením hry a jejím významu ke kultuře. Hned na začátku můžeme vyčíst, že dle Huizingy je dnes sice hra součástí kultury, ale původně s ní nemá vůbec nic společného. Důvodem je, že kultura je něco uměle vytvořeného, zatímco hru nalezneme ve světě odnepaměti. Zde bychom si mohli položit otázku, kde se tedy vlastně hra vzala – odkud se pojem hry vůbec vzal. Na to nenalzáme v knize jasnou odpověď – příčinou je i fakt, že hra se dle autora neváže na rozum, protože si hrají nejen lidé, ale i zvířata a navíc se vznik hry ani neváže na určité historické období, které by bylo možné si spojovat s nějakým zlomem v myšlení člověka. Hra je zde tedy v podání Huizingy jako samostatná forma života, která je zcela nezávislá,

---

<sup>18</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens o původu kultury ve hře*, Praha: Dauphin, 2000. s.9

jak na kultuře, tak i na lidech. To dokazuje i tvrzení: „*Můžeme dokonce klidně říci, že lidská civilizace nepřipojila k pojmu hry žádný podstatný znak.*“<sup>19</sup> Hra je tedy samostatnou kategorií, která nese určité definiční znaky.

Kategorie hry a následně hra sama je často označována za opak vážnosti a vážného chování, neboli se jedná o protiklad práce a všech nezbytných lidských činností. Jedná se tedy o činnost, která není spojována s činnostmi, které děláme tzv. z donucení. Uvedené tvrzení by znamenalo, že hra se vždy pojí s radostným chováním a se smíchem. Při hře se ale často naopak s vážností setkáváme, nejčastěji pak u her, které jsou zaměřeny na myšlení – příkladem můžou být šachy či scrabble. Smích, komično a radost není tedy znakem hry a pouze hru velmi často doprovází.

Pokud přejdeme k samotným znakům hry, je důležité si uvědomit, že ne vždy nese hra všechny své znaky a přesto se o hru jedná. Některé znaky totiž platí pouze při společenských formách hry a jiné znaky platí obecně.

*„Hlavním definičním znakem hry je to, že se jedná o svobodné jednání. Hra není hrána z nutnosti, ani kvůli nějaké biologické potřebě, kterou je třeba naplnit. Svoboda dává člověku možnost, možnost činit, rozhodovat se, jednat. Hru jedinec hraje, protože chce – jedná se o jeho svobodnou vůli. Jedinec tedy může hru i kdykoliv ukončit. Znak svobodného jednání platí i za předpokladu, že se během hry učíme či rozvíjíme svoje schopnosti. Lidské hraní zároveň může, ale nemusí mít nějaký účel. Často si hrajeme pouze pro naše vlastní potěšení a pro radost ze hry.“*<sup>20</sup>

Dalším definičním znakem pro hru je pak její uzavřenost a ohraničenost. Každá hra má svůj ohraničený prostor neboli hrací prostor. Tento prostor může být vytyčen náhodně, ale také úmyslně. Uzavřenost hry poté souvisí s jejím začátkem a koncem. Při začátku nabývá hra kulturní formy, po jejím skončení nám zůstává v paměti jako duchovní výtvar. Právě díky uchování hry v paměti je možné hru, nebo pouze její část opakovat. Možnost opakování hry Huizinga označuje za jednu z hlavních vlastností hry.

---

<sup>19</sup> Tamtéž, s.9

<sup>20</sup> Tamtéž, s.15

Kromě již výše zmíněného má hra dle autora svůj vlastní svět. Ten tento svět označuje jako „zvláštní svět hry“<sup>21</sup> Popisuje ho jako místo, kde neplatí zvyklosti a zákony běžného života. Tím samozřejmě nerozumíme to, že by v takovém prostoru neplatily zákony. Jde spíše o známku toho, že v daném prostoru se odehrává něco odlišného, často spojováno s tajemstvím. Zároveň ale platí, že věci odehrávající se v tomto světě hry, lze jen těžko přenést do běžného života. Stejně platí svět hry i pro rituály a tedy i pro kultury, které jsou s rituály velmi úzce spojeny. Samotný rituál či obřad je tedy možno považovat za určitý druh hry, která samozřejmě může mít přesah do reálného života. Při rituálech často docházelo k převlékání se do nejrůznějších masek. Následně jednotlivci hraným projevem vyobrazovali chování masek, které mohly znázorňovat zvířata, bohy či i obyčejné lidi. Hra se tedy může stát vyobrazením určitého druhu kultury, nicméně stále u Huizingy platí, že hra kulturu předchází a nejedná se tudíž o její projev, ale opravdu pouze o její vyobrazení formou hry.

K lidské hře se neodmyslitelně váží také pravidla. Každá hra má svá vlastní pravidla – mohou být vytvořena na základě domluvy mezi hráči, nebo můžou být dána již dopředu. Vždy ale platí, že jsou známa již před začátkem hry a v jejím průběhu je není možné měnit. Dodržování pravidel hry je vyžadováno po všech hráčích bez výjimky. Nicméně právě zde se setkáváme s velmi zajímavým aspektem hry, kdy je hráči lépe přijímán podvodník, než jedinec odmítající pravidla. Na to odkazuje Huizinga: „*Hráč, který jedná proti pravidlům nebo se jimi neřídí, kazí hru. Kazit hru je něco docela jiného než hrát falešně*“<sup>22</sup>. Ten, kdo pravidla odmítá, či se je snaží změnit, hru kazí a často kvůli němu může dojít i k ukončení hry. Naopak podvodník během hry sice pravidla nedodržuje, ale minimálně se tváří jakoby je dodržoval. Podvod je ve hře tedy na rozdíl od odmítnutí pravidel přípustný, dokonce by se dalo říci, že hře svým způsobem patří.

### 3.2 Hra a právo

Ačkoliv by se mohlo zdát, že hra a právo se navzájem zcela vylučují, není tomu úplně tak. V dnešní době sice již téměř všechny prvky hry, které Huizinga dává dohromady

---

<sup>21</sup> Tamtéž, s.19

<sup>22</sup> Tamtéž, s.18

s právem vymizely, ale přesto je důležité je zmínit, protože zde můžeme pozorovat proměnu formy práva v průběhu staletích a v rámci různých kultur.

Spory a dohady, potřeba rozsoudit jednotlivce či určit vinu, zde byla od nepaměti. Často tyto soudy v minulosti probíhaly formou různých her. Dnes už probíhá soud převážně vážnou formou, pouze v některých primitivních kulturách se můžeme setkat s herními formami řešení právních sporů. I přesto, že by se tedy mohlo zdát, že dnešní soud nemá nic společného se soudem v minulosti, tak i dnes zde najdeme určité podobné prvky. Mezi prvky práva, které řadí autor původně ke hře, patří například nasazování si paruk a převlékání se do oděvů soudců. Dnes už si u nás sice paruku soud nenasazuje, ale s převlékáním se setkáváme dodnes. Důležité je podotknout, že paruka a převlékání zde mají ve významu hry své opodstatnění. Již na začátku bylo řečeno, že hra je vystoupením z každodennosti, je odlišná od běžného života. A to platí i zde. Soud byl vystoupením z běžného života a paruka s talárem nemají překvapivě jinou než maskovací funkci. Jedná se o masku, nebo by se také dalo říct o hrací pomůcku. Při nasazení masky se stáváme někým jiným – začínáme hrát, v tomto případě soudce či porotu.

Jak již bylo zmíněno výše, hra a právo mělo nejrůznější podoby. Nejčastěji se však bylo možné setkat s dosahováním práva za pomoci agonálních prvků. Použití těchto prvků má svůj původ již v samotném právu – vždyť i samotný právní spor je vlastně souboj, souboj o právo a tudíž i o vítězství v něm. Zde tedy platí Huizingovo tvrzení, že: „*Kro říká soupeření, říká i hra*“<sup>23</sup>.

Mezi nejznámější formy hry v právu v našich kulturách by se dal zařadit boží soud, či věštba losem. Oboje by se mohlo zdát jako forma náhody, ale pravdou bylo, že v případě božího soudu za pomoci boje, šlo spíše o umění a o schopnostech v boji. Jak tedy takový boží soud mohl probíhat? Nejprve je nutné říci, že při božím soudu se dokazovala vina či nevina – většinou u jedinců, kteří měli spáchat určitý druh zločinu. Následoval boj, při kterém bojoval obžalovaný proti bojovníkovi zastupující soud. V některých případech bylo možné, aby si i obžalovaný vybral svého bojovníka. Boj probíhal až do smrti jednoho z nich. Vzhledem k dřívějšímu přesvědčení o moci boží, se lidé domnívali, že bůh by nenechal umřít

---

<sup>23</sup> Tamtéž, s.75

nevinného či toho, na jehož straně je pravda. Obžalovaný tak mohl opětovně nabýt svobodu a to nezávisle na své vině či nevině. Stejně jako Huizinga ve svém díle si kladu otázku: „*Není vlastně východiskem sám zápas, hra o to, kdo v ní zvítězí?*“<sup>24</sup>

Mezi další příklady zápasu o právo uvádí Huizinga u některých kultur i námluvy. V těchto kulturách měly tyto zápasy dokázat, že ženich má právo na sňatek s nevěstou. Ženichovo právo se nejčastěji dokazovalo pomocí disciplín dokazující jeho sílu, nebo se naopak za pomoci rozmanitých hádanek dokazoval důvtip či chytrost.

### 3.3 Hra a válka

Hra a válka na první pohled dvě naprosto odlišné věci. Zatímco s hrou je spojováno veselí, štěstí případně i tvorba nových věcí, u války jde o pravý opak – pravděpodobně si jedinec představí zkázu, neštěstí a smrt. Dnes již tomu tak opravdu je, ale i proto je důležité znát původní propojení hry a války, především z důvodu uvědomění si, jakým směrem se vyvíjela lidská společnost v oblasti boje, protože dle autorových slov „regulérní boj je hrou“<sup>25</sup>.

Stejně jako dnes, tak i dříve byla válka určitou možností, jak získat majetek, území, či pouze porazit panovníka, který urazil jiného. S tím vším se setkáváme i v současnosti, kdy války se vedou z nejrůznějších důvodů, nejčastěji však z touhy po moci.

Za jakých okolností tedy může být válka hrou? V takovém případě je nutné, aby bylo dodrženo několik pravidel týkající se války. Válku lze považovat za hru, jen pokud se bojuje na předem vymezeném prostoru a protivníky bereme jako sobě rovné. Další možností je situace, kdy je kromě místa ustanoven také přesný čas, počet bojovníků a povolené zbraně. Podobné bitvy se nejvíce odehrávaly v 14.-15. století. Kromě charakteru bitvy stojí za zmínku i fakt, že při takovýchto bitvách nemusela být prolita téměř žádná krev. Stačilo, aby vzdávající se strana uznala soupeřovo vítězství a tím i svou porážku a vítěz je nechal odejít.

Válku lze tedy chápat i jako hru, hru s jasnými a předem danými pravidly. K tomu není zapotřebí jen samotných pravidel, ale především čestných lidí s ochotou tyto pravidla

---

<sup>24</sup> Tamtéž, s.79

<sup>25</sup> Tamtéž, s.85

dodržovat. Jediné, co je tedy nutné dodat je, že charakter války se odvíjí od charakteru lidí, kteří v ní bojují. Válka může být nebezpečná, krvelačná a bez pravidel, ale zároveň existuje i možnost války s předem ujednanými pravidly.

## 4 Hra a svět

Eugen Fink stejně jako Johan Huizinga patří mezi nejvýznamnější ludology současnosti. Pojem hry rozpracoval hned ve dvou svých dílech – „*Oáza štěstí*“ a „*Hra jako symbol světa*“. Přičemž právě druhé dílo bývá často základem úvah mnoha dalších ludologů a myslitelů. Kromě toho je nutné říct, že obě tato díla se diametrálně odlišují, přitom téma mají stejné – hru a její význam. V případě „*Oázy štěstí*“ jde o dílo spíše praktického rázu, pro čtenáře často se zcela jasnými informacemi. Tím samozřejmě není řečeno, že by se jednalo o pouhý výčet toho, co hra je, či není. Nicméně i přesto je v porovnání s „*Oázou štěstí*“ dílo „*Hra jako symbol světa*“ opravdu o mnoho více zaměřena na filosofické bádání po původu, ale především po významu hry.

Je nutné zdůraznit, že narozdíl od jiných autorů se u Finka nesetkáme se zcela přesnou definicí, co vlastně hra je, jak jí můžeme vymezit. Pro Finka je totiž hra sice nezbytnou součástí našich životů, ale zároveň se zde setkáváme se snahou vymezit její místo ve světě, především místo ve vztahu k filosofii. A právě Finkův postoj hry vůči filosofii bych zde ráda rozebrala ještě předtím, než v následující části vymezím Finkovo chápání hry jako takové.

### 4.1 Hra jako předmět filosofie

Hned v úvodu ústředního Finkova díla „*Hra jako symbol světa*“ se setkáváme s naprosto zásadní otázkou – zda je vůbec hra něco, čím by se měla filosofie zabývat.

Filosofie se totiž obvykle zabývá bytostnými otázkami po smyslu našich životů, což u hry není na první pohled patrné, že by se jednalo o takhle vážné téma. Nicméně dle Finka je možné filosofické zkoumání u každé lidské činnosti. Navíc je to právě hra, která v okamžiku, kdy je hrána, pozměňuje naše vnímání a realitu. Do hry se jedinec ponořuje a vytváří během ní svůj další svět. Je tedy naprosto nezbytné tázat se po jejím smyslu a jejím místě ve světě. Hledání tohoto místa hry ve světě však způsobuje i fakt, že kromě uchopení hry jako určitého pojmu je nutné stejně tak uchopit v rámci pojmů celý svět a ten také definovat a následně teprve poté umístit hru do světa. A právě proto je dle Finka hra důstojným předmětem filosofie. Oporu pro výše uvedené tvrzení najdeme ve Finkových

slovech: „*Žádná věc v širém univerzu není tak nepatrná, aby nemohla podnítit údiv, žádné jsoucno není tak vysoko, aby bylo nedostupné lidskému úžasu a s ním spojené proměně*“<sup>26</sup>.

Ve chvíli, kdy tedy s jistotou víme, že hra se může stát předmětem filosofie, je nutné začít zkoumat její postavení a význam. Jak již napovídá název samotného díla „*Hra jako symbol světa*“, představuje pro Finka hra určitý symbol. Proti tomu by protestoval jen málokdo. Na světě najdeme jen málo jedinců, kteří by neměli představu o tom, co hra je, čím se vyznačuje, co představuje. To vše je samozřejmě platné, ale ne pro symboliku, kterou měl na mysli právě Fink. Fink se totiž se svým výkladem pojmu symbol obrací až na antiku, odkud přebírá slovo *symbolon*<sup>27</sup>, který ve svém původním významu můžeme vysvětlit jako úlomek či střep, který zapadá do ostatních úlomků a doplňuje je tedy. Tyto střepy se používaly především mezi lidmi jako „*rozpoznávací znamení* nebo *upomínkový střep*“<sup>28</sup>, aby se lidé navzájem i po dlouhých letech poznali a věděli, kdo je ten druhý. Z tohoto výkladu je poté možné usoudit, že hra je symbolem světa, protože do něj patří a doplňuje ho jako celek.

V neposlední řadě je nutné si zde položit otázku, co tedy hra vlastně je? Je to reálná činnost, nebo pouhé zdání nějaké činnosti? U obou dvou případů lze odpovědět ano. Ale i tyto dvě tvrzení mají něco společného. Na to odkazuje Fink, když píše, že: „*Svět hry nemůže nikdy existovat sám pro sebe, vždy je odkázán na skutečnost hráčů a jejich pomůcek*“<sup>29</sup>. Z toho jasně vyplývá, že ať už se podíváme na hru z jakéhokoliv pohledu, vždy je bezpodmínečně závislá na existenci hráčů, tedy jedinců, kteří ji hrají. Hra je vždy skutečná a jde tedy o reálnou činnost, pokud mluvíme o hře lidí a potažmo o určité právě vykonávané činnosti. Jenže zároveň nás každá taková hra odvádí od běžné reality. V takový okamžik je pro hráče minimálně do určité míry skutečnou, ale pro pozorovatele je to pouhé zdání, fikce, která se vyhýbá realitě a probíhá jen „*jakoby*“.

---

<sup>26</sup> FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. s.26 6

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 136

<sup>28</sup> ALLEAU, R. *O povaze symbolu – Úvod do obecné symboliky*; 1.vydání. Praha: Malvern, 2008. s.57

<sup>29</sup> FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. s.126



## 4.2 Pojetí hry

Ve svém dalším díle zabývající se hrou, tedy v „*Oáze štěstí*“, dospívá Fink k názoru, že dnešní společnost má ke hře specifický postoj. Na jednu stranu se ocitáme v době téměř neomezených možností a tudíž i v době neomezených prostředků pro hru, ale na druhou stranu je současnost natolik uspěchaná, že zde nezbývá prostor pro hru.

Při takovém tvrzení bychom se mohli vrátit na začátek a opětovně si pokládat otázku, zda je tedy hra něco, co by mělo být filosoficky zkoumáno, když na to v životě dnešního člověka není téměř prostor? Nesmíme ale zapomínat, že hru nehrají pouze dospělí jedinci, ale právě i děti, které se během hry formují a utváří.

Ale jaká je tedy vlastně vymezení hry u Finka? Na rozdíl od jiných autorů se u něj nesetkáváme s tím, že by hned na začátku některého díla čtenářům předložil zcela jasně vymezenou definici hry. Definice hry, nebo alespoň její vymezení je zde postupně předkládáno. Rozhodně ale není hra jen nějakým okrajovým jevem, Fink se o ní vyjadřuje následovně: „*Hra není žádným okrajovým jevem v životní krajině člověka, žádným jen příležitostně vystupujícím, náhodným fenoménem. Hra náleží svou podstatou ke stavu bytí lidského pobytu, je to základní existenciální fenomén*“<sup>30</sup>. Zde bych se ráda odkázala na interpretaci Finka, která poukazuje na to, že se jedná o tzv. existenciál. Stejně tak, jako kterýkoliv jiný existenciál, i hra je základní strukturou lidského života. Narozdíl však od jiných existenciálů, jako je například práce, láska, zrození či smrt, nejde u hry o dosáhnutí bezprostředního cíle<sup>31</sup>.

Podle Finka je hra pro všechny bez rozdílu věku či pohlaví, s tím, že u dětí bývá hra častějším jevem. To je dáno i tím, že hra probíhá v daném okamžiku, v okamžiku, který není nijak ovlivněn naší minulostí, ani během ní nesměřujeme k něčemu v budoucnosti. Zjednodušeně se dá říct, že v dospělosti jedinec často přemýšlí nad budoucností, jenže hra se děje právě v daném okamžiku. A právě pro dětskou mysl bývá mnohem jednodušší upnout se na ten jediný daný okamžik. Hra navíc nemusí mít žádný cíl, hraje se pro ni samou. Dalším důležitým poznatkem pro vymezení pojmu hry u Finka je ten, že hra nemá jasně vymezený čas ani prostor. Prostor a čas má hra svůj vlastní, oproštěný od reality, ale zároveň se při

---

<sup>30</sup> FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. s.11-12

<sup>31</sup> PELCOVÁ, Naděžda. *Vzorci lidství*. Praha: Portál, 2010. s.203

hraní odvíjí skutečný čas a jsme na skutečném místě. Dochází zde tedy ke střetu reality a fikce. V neposlední řadě je pro vymezení hry ještě důležitý fakt, že má společenskou funkci, a že každá hra má svá pravidla – ve většině případů jsou tyto pravidla předem určená.

Ke hře se poté váže i pojem hračky. Hračka je nástrojem pro hru, nicméně není zcela nezbytné ji při hře používat. Hračka má během hraní funkci určitého symbolu, který může zastupovat reálné věci. Jako příklad si zde můžeme uvést panenku, ta může během hry symbolizovat dítě. Je však naprosto nezbytné zde zdůraznit, že hračka je vnímána jinak hrajícím si jedincem – právě pro něj nese význam symbolu, a jinak pouhým pozorovatelem – pro něj je hračka často pouhou věcí.<sup>32</sup>

Fink zde poté ještě dodává, že hračky je možno rozdělit na dva typy – 1. na přírodní hračky, jako jsou kamínky, různá sklíčka a 2. na hračky vyrobené člověkem, které bývají v současnosti nejčastější. Je nutno zde ale podotknout, že ve skutečnosti tomu nebylo jinak ani dříve. Nesmíme totiž zapomínat, že dříve možná bylo více hraček z přírodních materiálů, ale i u nich docházelo k určitému opracování člověkem – za příklad se dá uvést dřevěný koník, ten byl sice z přírodního materiálu ze dřeva, ale toto dřevo bylo do podoby koníka opracováno lidskou tvorbou.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. s.21-22

<sup>33</sup> Tamtéž, s.22-23

## 5 Hra a umění

Hans – Georg Gadamer se zabývá hrou jako druhem umění a čehosi krásného. V jeho případě je nutné si nejdřív vymezit samotné krásno a umění, aby bylo možné pochopit jeho pojetí hry jako celku.

### 5.1 Pojetí umění

Gadamer se při tážení po umění a „krásnu“ zabývá i otázkou vnímání. Velmi silně zde můžeme pozorovat, že během historie se vnímání těchto jednotlivých pojmů změnilo, tudíž současná společnost vnímá tyto pojmy diametrálně odlišně, než je vnímali například Řekové v dobách antiky. S tím souvisí i rozlišení věcí, které ještě za umění považovány jsou, a které již nikoliv. Příkladem může být básnictví či literatura celkově. V antice bylo považováno psaní za určitý druh umění, dnes je tomu stejně, nicméně pokud se podíváme na kvalitu, dalo by se říci, že v některých případech jde již o pouhé řemeslo, které má za úkol jedince především uživit.

Gadamer následně polemizuje i nad otázkou, zda může být umění a krásno a jejich vnímání pouze subjektivní otázkou. Následně se opírá o Kanta, který pokládá za krásné především přírodní věci a hlavně zastává názor, který vymezuje umění a krásu v rámci společnosti. Považovat něco za krásné či za umění totiž nemůže jedinec sám od sebe, potřebuje k tomu souhlas někoho dalšího<sup>34</sup>. A právě toto vnímání umění a krásy mimo naší individualitu, ale ve společnosti ostatních, umožňuje vznik jednotlivých společenství.

Sám Gadamer se ale ve výsledku kloní spíše k názoru, že vnímání umění, vkusu, estetiky a samozřejmě i krásna je pouze osobní záležitostí a tedy subjektivním názorem. Tento subjektivní názor následně nazývá „svobodnou hrou“. Tato „svobodná hra“ je tedy odrazem našich subjektivních názorů a jednotlivých životních zkušeností. Tuto myšlenku nevyjadřuje sice zcela explicitně, ale především pokládáním si otázek, které vyvrací Kantův názor o vnímání umění a je s ním tedy v rozporu. Gadamer si zde pokládá otázky typu: *„Jak lze rozumět diskontinuitě tvarosloví moderní umělecké tvorby, hře se všemi obsahy, která je*

---

<sup>34</sup> GADAMER, Hans – Georg. *Aktualita krásného umění jako hra symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003. s.23

vystupňována do té míry, že naše očekávání jsou neustále porušována?<sup>35</sup>“ A právě tato očekávání jsou subjektivní povahy.

## 5.2 Hra a hra jako umění

Gadamer píše: „*Hra je základní funkcí lidského života, takže lidská kultura je bez prvku hry zcela nemyslitelná*“<sup>36</sup>. Už v této formulaci lze spatřit, že pro autora je hra podstatným prvkem v lidském životě. Ale jak se dá tedy taková hra chápat?

Gadamer tvrdí, že se jedná o určitý volný druh pohybu v prostoru. Zároveň však dodává, že lidská hra, narozdíl od té zvířecí, je tvořena na základě rozumových dovedností a tudíž může obsahovat i pravidla a následně tedy i opakování. To by se mohlo zdát být v rozporu právě s tím volným pohybem. Nicméně tento „volný pohyb“ odkazuje na dobrovolnost hry, ale také i na samotnou radost z pohybu či vládu nahodilosti.

Člověk si dobrovolně hraje a dobrovolně se může stát i divákem takové hry. Příkladem diváka ve hře může být právě spojení hry a umění, kdy dochází za pomoci hry k produkovaní umění a zároveň je takové umění hrou i pro diváka – důkazem může být divadlo. Zde lze totiž i velmi dobře vyobrazit pozici diváka, tak, jak jí vnímá právě Gadamer. Pro něj je divák nejen pouhým pozorovatelem, ale i spoluhráčem, který se zúčastňuje hry, i když jen v pasivní podobě. Přesně tak, je tomu u divadla. Pozorovatel neboli divák je při divadelním vystoupení nepostradatelný, má zde své nezastupitelné místo. Právě divadlo je místo, na kterém se asi nejlépe vysvětlí nezastupitelnost diváka. Hrající herec hraje totiž nejen pro radost ze hry, ale hraje právě také pro diváka – vnímá jeho reakce, v některých typech divadla na tyto emoce může i reagovat v reálném čase. Pro herce je divák spoluhráčem, je někým, kdo ke hře neodmyslitelně patří. Navíc každá hra s sebou přináší poznatek a tudíž i zkušenost. Tuto zkušenost nezíská pouze hráč, ale právě i divák.<sup>37</sup>

Hra i umění jsou na počátku nějak zamýšleny. Nejčastěji se poté člověk setkává s tím, že jak hra, tak i umění jsou zamýšleny jako vyobrazení kultu. Toto vyobrazení odráží naše postoje, zkušenosti, názory a především vyobrazuje vnímání reality každého jednotlivce.

---

<sup>35</sup> Tamtéž, s.26

<sup>36</sup> Tamtéž, s.27

<sup>37</sup> Tamtéž, s.28

Zároveň však platí, že hra i umění představují samy sebe – nesou v sobě tedy jakousi bipolárnost.

## 6 Hry a lidé

Roger Caillois patří stejně jako předchozí zmiňovaní autoři mezi ludology. Stěžejním dílem je pro jeho uchopení hry kniha „*Hry a lidé*“. Jeho pojetí v tomto díle je významné především z důvodu, že zde nalezneme odkazy na současnou podobu her v jeho pojetí. Nejedná se tedy o dílo, které by definovalo hru a její význam především s ohledem na minulost, ale naopak se snaží definovat hru a její podoby v současnosti. Nicméně ani Roger Caillois se občas nevyhne odkazům na své předchůdce a jejich definicím hry. Mezi takové předchůdce patří například Eugen Fink a Johan Huizinga. Přičemž právě Johan Huizinga je tím autorem, ze kterého Caillois vychází, ale zároveň s ním polemizuje. Kromě polemiky je hlavní zmínit to, že Caillois nahlíží na hry více po psychologické a sociologické stránce. To samozřejmě vychází i z toho, že on sám je především sociolog.

U tohoto autora bych tedy ráda ve své práci rozebrala nejprve jeho definici hry, následně zmínila faktory, které dle něj hru kazí, a v druhé části bych chtěla rozebrat jeho klasifikaci her.

### 6.1 Definice hry

I pro tohoto autora je nezbytně nutné si definovat hru v jeho pojetí. Zde je důležité zdůraznit fakt, že Caillois kritizoval to, jak lidé hru vnímají.

Nejdříve je nutné zmínit, že pojem hra pro něj nepředstavuje pouze samotnou činnost, ale jde o celý soubor věcí, kam lze zařadit i pomůcky ke hrám – tedy hračky. Hráčem je ten, kdo hraje pro zábavu. Ve chvíli, kdy jedinec hraje hru pro peníze, stává se z něj „fachman“. I u něj platí, že hra musí být dobrovolná, nedobrovolná hra neexistuje. Dobrovolnost hry je poté definována tím, že můžu s hrou kdykoliv přestat. I u Cailloise se setkáváme s tím, že hra se odehrává na vymezeném prostoru a v daném čase. Zároveň se shoduje s Huizingou i ve faktu, že hru kazí pouze ten, kdo odmítá případná pravidla hry.

Samotná pravidla hry jsou zde definována rozdílně. Pravidla jsou přítomna v každé hře, ale dle typu hry mohou mít různé podoby. U většiny her jsou samozřejmě pravidla známá již dopředu, jsou domluvena mezi jednotlivými hráči. Pokud si ale jedinec či skupina hraje na někoho, nemusí být pravidla předem jasně stanovená. Pravidla totiž poté vyplývají

z toho, na co, či na koho si hrajeme – příkladem může být holčička s chlapečkem hrající si na maminku a tatínka. Zde je předpoklad, že každý z nich se bude chovat určitým způsobem, podle určitých předem nedomluvených pravidel. Pokud se jeden z nich zachová v očích toho druhého nestandardně, nemusí jít o porušení pravidel. Pravidla jsou zde totiž volná a určuje je především to, jak každý hráč vnímá svojí postavu, za kterou hraje.<sup>38</sup>

Celkově by se dala hra u Cailloise vymezit jako činnost, která je definována následnými znaky – je svobodná a dobrovolná, hrající si při ní vystupuje z běžné rutiny života, na což nás odkazuje autor svým tvrzením, že: „*Hra je ve své podstatě zvláštní počinání, pečlivě oddělené od ostatní existence*“<sup>39</sup>. V zásadě je podřízená pravidlům. K této definici je poté také možné dodat, že dle autora je hra fiktivní – nejde zde o běžný život, protože i když hrajeme hru na někoho, je to vždy jen jako, a hra je také neproduktivní – nevyrábíme u ní žádné nové statky. Zde je ještě zdůrazněno, že ani při hraní hazardních her v případě výhry nejde o produkci. Peníze se pouze přesouvají od původního vlastníka k novému vlastníkovi. Nesmíme zapomínat na průmysl masové zábavy, který je v současnosti velmi rozšířený. Zde je situace lehce odlišná – producent může vydělat, ale peníze jdou i v tomto případě pouze jedním směrem<sup>40</sup>.

Kromě již výše zmíněného je nutno uvést, že hry v lidech vyvolávají uspokojení, v případě nezdaru neuspokojení. Hra se často váže na pudy. Ty jsou často silnější než jakákoliv lidská vůle, či společenská pravidla. V tom je vidět Cailloisův psychoanalytický motiv.

K definici se dají v neposlední řadě přiřadit i faktory, které hru naopak ničí, a nebo překračují společensky žádoucí meze hry. Jak již bylo výše zmíněno, hru kazí především ten, kdo odmítá pravidla. To samozřejmě neplatí pro ty, kteří sice pravidla nerespektují, ale minimálně se snaží dělat, že je respektují. Příkladem jedince kazícího pravidla může být třeba i rodič, který se snaží dítěti vymluvit, že není to, na co si hraje a dítěti takovou hru i zakazuje.

---

<sup>38</sup> CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé Maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s.30

<sup>39</sup> Tamtéž, s.28

<sup>40</sup> Tamtéž, s.31

K dalším faktorům, které kazí hru, můžeme přiřadit i přemíru násilí. Při některých hrách je určitá míra násilí přípustná, dokonce by se dalo tvrdit, že se s ní i počítá. Rozhodně ale nesmí docházet k situaci, kdy je násilí nepřiměřené a vyhrávající stranu přemůže touha po moci nad poraženým. Touha po moci je totiž dle Cailloise dalším faktorem, který může hru pokazit.<sup>41</sup>

## 6.2 Dělení her

Dělení her je dle samotného Cailloise velmi komplikované, především i z toho důvodu, že každá hra je sama o sobě specifická. I proto je zde důležité podotknout, že on sám uvádí, že dělení může být tedy nejružnější – od dělení podle počtu hráčů, herních pomůcek až například po samotný věk hráčů. On sám však používá pro klasifikaci her dělení do čtyř větších kategorických celků. Těmito celky jsou agón, alea, mimikry a ilinx. Před samotným definováním těchto čtyř kategorií je nutno uvést, že tyto kategorie se u jednotlivých her mohou prolínat – neboli, že některé hry mohou spadat do více kategorií.

### 6.2.1 Agón

Název této skupiny her odráží antické označení pro souboj či zápas. I zde se jedná o hry, ve kterých dochází určitým způsobem k soutěži nebo k závodu. Kromě her jako je například závod v běhu, či páka se sem řadí i šachy, dáma, z druhého konce škály sem lze zařadit hry bolesti – například, kdo vydrží mít nejdéle ruku nad ohněm. Všechny tyto hry by se měly vyznačovat tím, že na začátku panuje mezi soupeři naprostá rovnost, případně je hráči v nevýhodě udělena nějaká výhoda. To bývá však nejčastěji pouhá teorie – téměř nikdy nedochází k situaci, kdy jsou si všichni hráči rovni. Mohla by zde vyvstat i otázka, jak by se výše zmíněná rovnost mezi hráči porovnávala či určovala.

Zajímavostí je zde fakt, že Caillois se přiklání k faktu, že právě hry typu agón provozují i zvířata. Ty však na rozdíl od svých lidských protějšků dokážou přesně určit hranici mezi hrou a situací, kdy už je protihráči ubližováno<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> Tamtéž, s.63-74

<sup>42</sup> Tamtéž, s.35-37



### 6.2.2 Alea

Slovo „alea“ je latinského původu a v překladu se jedná o název pro hru v kostky. Již z toho je tedy možné odvodit, že se bude jednat o hry náhody, v současnosti pak také o hry hazardní. Výhodou těchto her je fakt, že člověk k vítězství ve hře náhody nepotřebuje žádnou specifickou dovednost – jedná se o náhodu a výsledek můžou ve výjimečných případech ovlivnit jen stěží postřehnutelné nuance.

Zajímavostí u her náhody je, že Caillois se domnívá, že děti ani zvířata hry náhody nehrají, protože na to nemají dostatečnou představivost. Zároveň však dodává, že v případě výhry – byť i druhého člověka ve hrách náhody, často pocítujeme pocit uspokojení, protože takový člověk je pro nás důkazem toho, že vyhrát opravdu lze. Toto uspokojení pak platí nejen pro dospělé, ale i pro děti, které často mohou být pozorovateli.

V současnosti lze hry typu alea spatřovat především u loterií a jiných hazardních her. V ostatních případech se nejčastěji jedná o spojení her alei a agónu. Jako příklad si zde můžeme uvést hru scrabble. Na jedné straně musí mít hráč bohatou slovní zásobu a umět taktizovat k nasbírání co největšího počtu bodů, na druhou stranu nemůže ovlivnit náhodu při tahání písmen ze sáčku. V ten okamžik se jedná o náhodu, kterou hráč nedokáže ovlivnit.<sup>43</sup>

### 6.2.3 Mimikry

V případě her typu „mimikry“ se jedná o hry, kdy si jedinec hraje na něco případně na někoho. U těchto her se často využívá nejrůznějších masek, pomůcek a převleků, přičemž účelem je, aby pozorovatel měl pocit reálna.

U dětí a dospělých probíhá hraní si na někoho lehce odlišně. Zatímco dospělí si po celou dobu uvědomují, že danou činnost pouze předstírají, u dětí je tomu

---

<sup>43</sup> Tamtéž, s.37-40

jinak. Děti se často dokážou ponořit do hry natolik, že samy uvěří, že se jedná o realitu. Navíc je hra typu „mimiker“ u dětí mnohem častější než u dospělých. Asi nejobvyklejší hrou na někoho je u dětí hra na maminku a tatínka, na různá povolání, u menších dětí se vyskytují i hry na zvířátka či různé dopravní prostředky<sup>44</sup>.

#### 6.2.4 Illinx

Původem se jedná o řecké slovo znamenající vodní vír. Od něj se následně odvodilo slovo illingos, které znamená závrať. Od tohoto výkladu slova se poté odráží i fakt, že v této souvislosti se jedná o hry, které nějakým způsobem působí na naše smysly a vnímání a v určitém smyslu slova způsobují závrať.

Dle autora je možné závratí samozřejmě dosáhnout i u lidí, ale v rámci člověka jako takového to není moc běžné. Člověk k tomu dnes již nejčastěji využívá různé adrenalinové atrakce či kolotoče. Sám u sebe tohoto stavu může dosáhnout například točením se dokola. Takové chování můžeme často pozorovat u menších dětí. Naopak u zvířat a následně u ptáků je prý možné hraní her typu illinx pozorovat mnohem častěji – příkladem může být to, když se pták pouští střemhlav dolů. I u něj takové chování totiž vyvolá změnu vnímání.

U her typu „illinx“ je ještě důležité zmínit, že stavy závratí lze samozřejmě docílit i užíváním drog. V ten okamžik se však nejedná o hru, ale naopak o jeden z dalších prvků, které přispívají ke zkáze her<sup>45</sup>.

Vzhledem k tomu, že Caillois se zabýval i psychologíí, odrazilo se to i na jeho postoji ke hře, kde kromě jednotlivých rozdělení popsal i psychologické postoje během hraní jednotlivých typů her. Ty se dají ve zkratce shrnout jeho tvrzením, že: *„Existují čtyři distinktivní psychologické postoje, které ovládají hry. Jsou to: ctižádost zvítězit díky a jediné díky vlastní zásluze v soutěži, která má pevná pravidla (agón); vzdání se vlastní vůle ve*

---

<sup>44</sup> Tamtéž, s.40-44

<sup>45</sup> Tamtéž, s.44-48

*prospěch úzkostného a pasivního čekání na výrok osudu (alea); chuť vzít na sebe cizí osobnost (mimikry); a nakonec vyhledávání stavu závratí (ilinx)“<sup>46</sup>.*

Ještě před koncem této kapitoly mi přijde velmi důležité zmínit fakt, že dnešní společnost často touží po dosažení nejružnějších pocitů spojených s odlišnými typy her ideálně hned a v tom ještě lepším případě i všeho najednou. Proto nebude asi žádným překvapením, že v současnosti nalezneme místa, kde je možné se setkat se všemi typy her najednou. Příkladem může být cirkus, karneval či pouť.

Jako vzorový příklad použijeme pouť. Na ní nalezneme hry, během kterých je nutné prokázat určitou zdatnost či dovednost – střílení z luku, hry náhody – kolo štěstí, tombola, potkáme zde spoustu jedinců předstírající, že jsou někdo jiný – klauni, a v neposlední řadě se zde setkáváme se spoustou atrakcí, jejichž absolvování nám zvýší adrenalin či způsobí závrať.

---

<sup>46</sup> Tamtéž, s. 64

## 7 Hra a pedagogika

Jan Amos Komenský představuje pro většinu lidí osobnost zabývající se převážně pedagogikou a tudíž vzděláváním a výchovou jedince. Nicméně i jeho můžeme označit nejen za pedagoga, ale i filosofa a i ludologa. V jeho případě je nutné zmínit především fakt, že na rozdíl od ostatních dříve zmiňovaných autorů, kteří se hrou zabývají především po filosofické a tedy i dalo by se říci teoretické stránce, u Komenského nacházíme naopak hru a filosofii hry v praktickém pojetí - nejde až tak o praktické pojetí jako o promýšlení významu hry ve vyučování.

I přesto by zde ale mohla vyvstat otázka, zda Jan Amos Komenský vůbec zapadá do kontextu této práce. Odpověď můžeme nalézt již v tom, že právě filosofie bývá označována za „matku“ mnoha dalších humanitních věd a není tomu jinak ani u pedagogiky, která byla právě pro Komenského stěžejní. Nehledě na fakt, že některé Komenského myšlenky bychom mohli zařadit i do praktické filosofické disciplíny, kterou je filosofie výchovy. Je tedy zcela na místě právě tohoto autora zmínit a alespoň se přiblížit k jeho významu hry.

Jan Amos Komenský je autorem několika významných pedagogických děl. Téměř ve všech se alespoň okrajově zabývá právě hrou. Mezi nejznámější díla, ve kterých nalezneme zmínku o hře, patří *„Informatorium školy mateřské“*, *„Škola hrou“* či *„Didaktika“*.

Komenský bývá často spojován se slovním spojením „škola hrou“, při čemž toto spojení bývá v mnoha případech mylně interpretováno, jako označení pro školu bez typického „biflování“. Je zde tedy nutné uvést jeho interpretaci na pravou míru, v rovině, ve které o hře ve škole uvažoval. Důležité je vždy mít na paměti, že Komenský vnímal hru sice jako prostředek k učení, ale rozhodně jí nepovažoval za jedinou metodu, která by měla být ve škole používána. V neposlední řadě je také nutné zdůraznit, že Komenský nepovažuje hru za činnost pouze dětskou, ale za činnost, která má svůj význam v každém věku. A právě s věkem a případně i s pohlavím poté souvisí typ hry, která je v daném věku vhodná.

Na rozdíl od jiných autorů u Komenského nenajdeme přesnou definici hry, ale spíše u něj nacházíme popis vlastností, jež by hra měla mít. To je dáno i tím, že Komenský nezkoumá podstatu hry, ale především její význam v pedagogice a v následném praktickém

využití. Nicméně i u něj je možno nalézt určitý popis toho, jak by měla hra vypadat, jak naopak nikoliv a určitý náhled na vnímání hračky jako nástroje pro hru. U Komenského můžeme rozlišit hru především na dva hlavní způsoby – a to na hru jako divadelní představení a na hru jako didaktickou metodu. Obě tyto metody nalezneme rozepsané v jeho dílech jako jsou „*Škola na jevišti*“ či „*Velká didaktika*“.

Předtím, než popíši tyto odlišné kontexty, je nutné dodat, že se nejedná o jediné možnosti, jak si hrát, protože jak už bylo zmíněno, hra není ani dle Komenského pouze věcí školy, ale i rekreace a slouží jako zábava pro všechny věkové kategorie. Další podstatnou věcí je fakt, že jsou i hry, ke kterým jedinec nepotřebuje spoluhráče – hraje je sám pro sebe a se sebou. Tyto hry pak nutně nemusí být didaktického rázu. V neposlední řadě je nutné dodat, že existují činnosti, které Komenský jako hry odmítá. Obvykle se jedná o hazardní hry, například hry v kostky či karty. Takové činnosti dle něj kazí charakter a neměly by být za hry považovány. Nyní již však k samotnému rozdělení.

## **7.1 Hra jako divadelní představení**

Tento typ hry by měl dle autora nejčastěji představovat ztvárnění určité historické události, neboli by divadlo mělo odrážet historickou skutečnost. I sám Komenský byl pak autorem několika takovýchto divadelních her. Je však nezbytné dodat, že i hra jako divadelní představení u něj představuje určitou výchovnou a vzdělávací metodu. Ta je zaměřena na celkový všestranný rozvoj účinkujících. U hry jako divadelního představení je především důležitá motivace a následně i ochota zkoušet a učit se novému<sup>47</sup>.

## **7.2 Hra jako didaktická metoda**

Hra ve významu didaktické neboli také výukové metody by měla být dle Komenského nedílnou součástí výchovně vzdělávacího procesu. Zde bych ráda podotkla, že dnes je situace téměř až diametrálně odlišná od situace, kdy Komenský psal svá díla a snažil se o prosazení změny jak ve výuce, tak ve výchově. V současné době je situace jiná, nicméně i dnes je možné využít jeho popis hry jako didaktické metody. V takové hře, kterou nazýval didaktickou by se dle něj mělo objevit sedm základních prvků:

---

<sup>47</sup> UHLÍŘOVÁ, Jana. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2003. s.31-39

- dobrovolnost – ta je dle Komenského nezbytná proto, aby byla daná činnost zábavnou, a aby mohla splnit svůj účel.
- pohyb – neboli také životní tempo, je podmínkou pro jakoukoliv aktivitu prováděnou člověkem.
- společnost – u některých her není nezbytně nutná, nicméně je to právě společnost, která při hře často vytváří veselou atmosféru.
- zápas - v případě her ve formě soutěží viděl Komenský spíše příležitost, jak se horší jedinci mohou od ostatních inspirovat, případně, jak příště zlepšit svůj výkon. Rozhodně mu ale nešlo o vytváření napjaté a nevraživé atmosféry mezi soutěžícími.
- řád – každá hra by měla mít předem dána jasná pravidla, která jsou neměnná. Porušení pravidel pak vede k ukončení hry.
- snadnost hry realizovat – tento parametr souvisí s předchozím bodem. Pravidla by měla být jasná a stručná, především proto, aby hra a její význam byl lehký pro pochopení a tudíž i pro následnou realizaci.
- konec a následný odpočinek – to souvisí především s Komenského názorem, že v životě si nelze pouze hrát a každá hra musí mít i svůj konec, aby mohlo dojít k odpočinku a k přípravě na případnou další hru<sup>48</sup>.

K těmto sedmi zmíněným prvkům, které by měla hra obsahovat by se dal zařadit ještě osmý prvek a to potřeba určitého cíle. Žádná hra by ideálně neměla být bez cíle a neměla by se hrát „jen tak“. Vždy by se mělo ideálně jednat alespoň o hru, která by měla jedince připravovat pro budoucí život nebo jeho povolání.

Na konci této části, bych ráda vyzdvihla jeden Komenského citát, který dokazuje, že hra by dle něj měla být nedílnou součástí nejen v dětském věku, ale i v dospělosti. „*Den má*

---

<sup>48</sup> Tamtéž, s.22

*čtyřiaadvacet hodin ty pro potřebu života a zdraví na tré rozděle, budeš mít osm hodin k spaní, osm k jídlu, procházkám, rozprávkám, hrám a rekreacím jakýmkoliv, osm zůstane ku práci, kterou bez nesnadnosti a tesknosti konati můžeš, každou hodinu platného něco spravě“<sup>49</sup>.*

---

<sup>49</sup> KOMENSKÝ, Jan Amos. *Didaktika česká = Didactica magna; Informatorium školy mateřské = Schola infantiae = Informatorium der Mutterschul*. Brno: Ústřední spolek jednotných učitelů na Moravě, 1913. s.186

## 8 Hra, věda a filosofie

Tato kapitola nese název dle stejnojmenného sborníku<sup>50</sup>, ve kterém můžeme nalézt příspěvky jednotlivých současných českých filosofů, kteří se zabývají pojmem hry, a to převážně v tom smyslu, že zkoumají a následně komentují to, co bylo předneseno některými z mnou popsaných myslitelů. Jak již bylo zmíněno v úvodu, tato kapitola slouží především k doplnění předešlých získaných a zpracovaných informací a její využití bude nalezeno především v kapitole poslední.

### 8.1 Problémy „pojmu“ hra<sup>51</sup>

Tato esej je dílem Bohumila Nuský, který se v celé své esejí, jak již název napovídá, zabývá jedním ze základních problémů hry a to jejím pojmoslovím a tím, co si pod ním lze představit.

Hned v úvodu nazývá hru „termínem“, který je dle něj velmi komplikovaný a složitý na definování. S tím nelze nesouhlasit. Jako jeden z hlavních problémů vidí fakt, že dnešní společnost si pod slovem „hra“ spojuje mnoho věcí, které však často s hrou v původním slova smyslu vůbec nesouvisí. Proto by bylo dle něj vhodné některé aktivity od pojmu hry oddělit a dát jim jiné pojmenování. K tomu uvádí hned několik příkladů, kdy na jednu stranu říká, že mnohé z těchto aktivit sice mohou splňovat znaky hry, ale nejedná se o hru v její samotné definici. Takové pojmy je dle něj vhodné zahrnout ne pod pojem hry, ale pod pojem „hraní si“ Mezi tyto aktivity můžeme zařadit například hraní na hudební nástroj<sup>52</sup>.

Právě vymezení samotného pojmu hry je důvodem Nuskovi kritiky Huizingy, který dle něj na začátku svého díla „*Homo Ludens*“ sice nejprve rozlišuje různé významy hry v jednotlivých jazycích, ale později sklouzává ke zjednodušení tohoto pojmu a jako celek i s definicí dává do souvislosti s kulturou. To může čtenáře nabádat právě ke špatnému uchopení tohoto pojmu a tedy i k dojmu, že za hru lze považovat téměř cokoli a také, že lze prvky hry najít téměř v jakékoliv lidské aktivitě.

---

<sup>50</sup> NOSEK, Jiří, ed. *Hra, věda a filosofie: sborník příspěvků*. Praha: Filosofia, 2006

<sup>51</sup> Tamtéž, s.41

<sup>52</sup> Tamtéž, s.61



Z podobného ne však zcela stejného důvodu kritizuje Nuska i Finka. U něj dochází k přesvědčení, že Finke se sice hrou zabývá, ale téměř vůbec se nevěnuje jejímu vymezení – nesnaží se o její přesnou definici. Hru sice popisuje, ale využívá k tomu především symbolické až básnické vyjádření a i u něj čtenář může postupem času dospět k zjednodušujícímu názoru, že hra=svět a tudíž platí i svět=hra. Tím ale rozhodně hra není<sup>53</sup>. Asi i z toho důvodu se Nuska následně pokouší o určité vymezení pojmu hry.

Nuska používá pro lepší definování hry, příkladu agonální hry, kterou považuje za typickou reprezentující hru a její znaky tedy mohou být použity i na jiné typy či formy her.

Hru popisuje jako činnost, která je spojována s dobrým pocitem a s radostí ze hry. Kromě toho je dle něj nutná dobrovolnost. To souvisí i s již zmíněnými pocity ze hry. Asi nikdo si totiž neumí představit, že něco, co bychom nedělali dobrovolně, by nám mohlo přinášet pozitivní pocity<sup>54</sup>. Kromě pocitů a dobrovolnosti klade důraz na pravidla hra. Ty musí být předem daná a neměnná. Pokud se jedná o novou hru, musí být pravidla nastavena tak, aby s nimi souhlasili všichni účastníci. Podle Nuska je nutné dodržovat pravidla i u hry se sebou samým. V neposlední řadě pak zdůrazňuje, že hra je hrou pouze do té chvíle dokud není jejím účelem záměrně připravit někoho o život. Musí jít tedy o smrt, se kterou je předem počítáno, jako tomu bylo například v gladiátorských soubojích. Naopak o hru jde stále, pokud je smrt činem náhody a to i v případě ruské rulety, kdy se hraje s nabitou zbraní. A o hru může jít i v případě, že by byl poražený takzvaně obětován bohu<sup>55</sup>.

Tyto principy zůstávají dle Nuska pro hru stále aktuální, bez ohledu na to, zda se mění formy jednotlivých her.

## 8.2 Fenomén hry<sup>56</sup>

Tato esej pochází od dvou autorů a to od Jaromíra Febera a Jeleny Petrucijové. Jejich příspěvek má i dle nich samých přesah do antropologie, nicméně i zde můžeme nalézt informace, které souvisí s tématem hry ve filosofické reflexi.

---

<sup>53</sup> NOSEK, Jiří, ed. *Hra, věda a filosofie: sborník příspěvků*. Praha: Filosofia, 2006. s.49-52

<sup>54</sup> Tamtéž, s. 42

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 56

<sup>56</sup> Tamtéž, s.71

Mezi takové informace patří i začátek celé eseje, kdy se stejně jako u jiných autorů dozvídáme, že hra je dobrovolná a svobodná činnost. To dokazují na vyjádření, že: „*pojem hry je, ať už explicitně či implicitně vymezován jako forma svobodného sebevyjádření předpokládající reálnou otevřenost světu možností, která se obvykle rozvíjí v podobě soupeření, nebo představení.*“<sup>57</sup> To by dle nich mělo platit u všech filosofických pohledů a teorií, které se hrou zabývají.

Stejně jako u jiných autorů se dočítáme, že ke hře nemusí docházet z žádného objektivního důvodu. Hru tedy považují za subjektivní aktivitu, kterou jedinec provádí ze své vlastní vůle. I proto nejspíš kritizují Huizingův pohled na hru jako na základní stavební prvek celé kultury. Pokud by totiž hra takovou funkci měla, znamenalo by to, že nejde pouze o subjektivní, ale i o objektivní činnost vykonávanou z nějakého důvodu<sup>58</sup>.

Na konci své eseje popisují autoři určité „chyby“, ke kterým často při definici a vymezování hry dochází. Mezi ně řadí především následující:

- Hra není neseriózní – tímto tématem se zabýval například Finke, to již ale bylo zmíněno výše, přímo u kapitoly, která odkazovala na jeho práci
- Hra není formou nečinnosti – hra rozhodně může být považována za formu odpočinku či oddechu, ale rozhodně se nejedná o nečinnost. Právě u hry jsme naopak vždy aktivní.
- Při hře neztrácíme zodpovědnost – myšleno v tom smyslu, že i při hře je nutné vždy myslet na možné následky našeho chování. I ve světě hry platí zákony a je nutné je dodržovat.
- Hra není totéž jako příprava na život – zde by se mohlo říct, že toto tvrzení odporuje celé koncepci Jana Amose Komenského, který se snažil právě hru pokud možno, co nejvíce zakomponovat do přípravy na život a potažmo do školství. O chybu v definici se nejedná, pokud se jedná o děti, které si hrají na něco či někoho – například holčička hrající si na maminku<sup>59</sup>.

---

<sup>57</sup> Tamtéž, s.71

<sup>58</sup> Tamtéž, s.74-75

<sup>59</sup> Tamtéž, s.76

### 8.3 Hle hra<sup>60</sup>

Hle hra je poslední mnou vybraná esej, o které zde budu ve stručnosti psát. Autorkou je Danica Slouková. Ta se sice zabývala teorií jiného autora než těmi, které jsou uvedeni v této práci, nicméně i přesto mi její postřehy přišly velmi zajímavé a užitečné. Navíc se v neposlední řadě zabývá otázkou toho, zda si hrají i zvířata.

Celá její esej se může zdát na první pohled naprosto nesystematická, ale na tuto nesystematičnost upozorňuje již sama autorka hned v úvodu. Hlavním myslitelem je J.F. – Loytard<sup>61</sup>.

Hned v první části se zabývá otázkou toho, zda si zvířata hrají. Zde je nutné si vzpomenout na tvrzení Johanna Huizingy, který se domníval, že hra je nejenom lidskou, ale i zvířecí zábavou. V této práci se ale dozvídáme pravý opak. Zvířecí chování sice můžou určitou formu hry připomínat, ale jedná se pouze o jednání, ke kterému dochází na základě podnětů a na základě situace. Z toho vyplývá, že zvířecí hra je teoreticky možná, ale nejedná se o záměrné chování. Člověk si hraje vědomě, se záměrem samotné hry. Zvíře nikoliv<sup>62</sup>.

V druhé části eseje se autorka věnuje pravidlům hry. I zde je tedy patrné, že hra bez pravidel není možná. Pravidla jsou zde rozdělena na jednoduchá a složitější. Pravidla jednotlivých her se navíc mohou různě vyvíjet. U jednoduchých pravidel se domnívá, že jsou často dodržována na základě reflexu a právě to by mohlo připomínat hru zvířat. Na druhou stranu i zde se přiklání k tomu, že zvířata si nehrají. Především pak z toho důvodu, že nemohou o pravidlech hry komunikovat – vyjádřit na ně svůj názor, rozebírat je<sup>63</sup>.

Hra je zde tedy vyobrazena pouze jako lidská činnost, které se sice činnost zvířat může podobat, ale v důsledku o žádnou hru nejde.

---

<sup>60</sup> Tamtéž, s.103

<sup>61</sup> Francouzský postmoderní filosof, jako jedním z témat se zabýval zkoumáním jazykových her

<sup>62</sup> NOSEK, Jiří, ed. *Hra, věda a filosofie: sborník příspěvků*. Praha: Filosofia, 2006. s.103-105

<sup>63</sup> Tamtéž, s.105-111

## 9 Komparace pojetí u jednotlivých autorů

V této poslední kapitole bude hlavní náplní snaha pokusit se vymezit společné, ale naopak i zcela protikladné prvky hry jednotlivých autorů a dospět k určitému pojetí, co tedy vlastně hra je, a jak by se dala definovat.

Samotná hra, ale i porozumění hře se během času vyvíjelo. To je možné pozorovat již od Hérakleita, který vnímal hru jako činnost bohů a jejich uctívání, až po Rogera Cailloise, jenž se díval na hru již spíše z psychologicko-sociologického hlediska. Každá definice a porozumění hře měla u každého autora určitě i odraz v době, kdy daný myslitel působil. Jejich vnímání je spojeno s dobou. A i přesto, že mohou být jednotlivé názory rozdílné, často se setkáváme s tím, že jeden z druhého vychází.

Ale co tedy hra je? Lze jí vůbec přesně vymezit? To jsou otázky, které byly položeny na začátku této práce. Někdo by mohl namítat, že k zodpovězení stačilo otevřít slovník a definici hry si prostě najít. Ale je zde velký rozdíl mezi samotnou definicí a chápáním hry v určitém pojetí.

Dnes již rozhodně můžeme tvrdit, že u spousty autorů nalezneme společné prvky toho, jak by měla taková hra vypadat. Téměř všichni autoři se shodují na tom, že v případě hry se jedná vždy o činnost dělanou ze svobodné vůle. Tato svobodná vůle souvisí s možností hru kdykoliv ukončit. Svobodná vůle je zde tedy chápána jako určitá možnost, v tomto případě tedy možnost hrát hru. Pokud hrát nechceme, nehrajeme. Hra se tedy nedá hrát z donucení. To souvisí i s tím, že je často spojována s pocity radosti či uvolnění. Ne vždy tomu tak musí být, ale rozhodně to neznamena, že by hra ztrácela na zábavnosti.

U autorů jako byl Johan Huizinga, Eugen Fink, Hans – Georg Gadamer, Roger Caillois či i Jan Amos Komenský jsme se setkali s tím, že hra má mít předem daná jasně vymezená pravidla, která jsou v průběhu hry neměnná. Aby byla informace přesná, tak Eugen Fink nepíše o pravidlech jako o něčem nezbytném, ale o pravidlech jako o možnosti, která může hru obsahovat. Pravidla jsou tedy stejně součástí hry jako dobrovolnost a je nutné je respektovat. I o nedodržování pravidel bylo možno se dočíst. Zde je nutné rozlišit podvodníka, který dělá, že pravidla dodržuje, alespoň to tedy „hraje“ a toho, kdo pravidla

odmítá. Ten by byl s největší pravděpodobností označen za kaziče hry. I zde je tedy vidět, že hra může obsahovat přípustné a nepřípustné jednání.

U tohoto jednání bych ještě ráda chvíli zůstala. Jak již bylo zmíněno, hra je nějaká činnost s pravidly. Tato činnost se musí odehrávat v nějakém prostoru a čase. Dle Finka tento prostor ani čas nemusí být přesně vymezený. Co však musí být přesně určeno je fakt, že i když můžeme říct, že se hra odehrává ve vlastním světě a vlastním čase, tak je vždy naprosto nutné dodržovat platné zákony.

Autoři jako Johan Huizinga a Hans - Georg Gadamer pak zmiňují, že jednou z vlastností hry je možnost jejího opakování. To je samozřejmě možné, především, pokud myslíme opakování všeobecné – neboli s jinými hráči. Další důležitá vlastnost hry byla zmíněna u Eugena Finka, který tvrdil, že hra je závislá na existenci hráčů. Nikdo z ostatních autorů tento fakt nezmínil, nicméně se jedná o zcela nezbytnou podmínku. Hra bez hráče nemůže být hrána, tudíž není. Kromě hráčů může být součástí hry i osobnost diváka. Zde se dostává Hans – Georg Gadamer do rozporu s Eugenem Finkem. Zatímco Gadamer vnímá osobu diváka jako aktivního člena hry – ať už jako publikum reagující na divadelní představení, či jen jako pouhého pozorovatele, Finke vnímá diváka spíše pasivně, jako někoho, pro koho hra není realitou, ale je to jen fiktivní činnost.

Kromě hráčů a diváků může hra obsahovat nejrůznější hrací pomůcky, neboli hračky. Ty jsou ve hře rekvizitami, ale nejsou pro hru zcela nezbytné. Hračky je možné dělit na mnoho kategorií. To však není pro definování hry podstatné.

V neposlední řadě je nutné zmínit, že hra může mít i didaktické záměry. Ty byly hlavním motivem u Jana Amose Komenského. Zde je nutné vyzdvihnout především jeho postoj, že každá hra by měla mít nějaký cíl. V jeho pojetí hry jako součástí školy je to určitě nutné, ale jinak může být hra hrána sama pro sebe, nepotřebuje žádný konkrétní cíl. U Jana Amose Komenského sloužila hra především jako cesta k poznání a objevování nových věcí. Názorovou podobnost můžeme najít u Fridricha Nietzscheho, který vnímal hrající si dítě jako osobnost tvořící a objevující.

Jako poslední bod bude zmíněna otázka toho, zda si zvířata hrají či nikoliv. Tato otázka byla v práci zmíněna hned několikrát. Je tedy předem jasné, že záleží na úhlu pohledu, na

metodologii zkoumání a ve výsledku i na tom, kde vidí původ hry. U Hérakleita, Platóna, ale ani u Nietzscheho se k informaci, zda si zvířata hrají, nedostaneme. Huizinga naopak zastává názor, že zvířata si hrají. To je dáno především tím, že hru vnímá jako něco prvotního, co zde bylo již před kulturou. Roger Caillois sice také tvrdí, že si zvířata hrají, ale pouze jednoduché hry na principu soupeření.

Kromě již všeho více zmíněného nesmí být opomenuto připomenout, že hry se dají dělit na nejrůznější kategorie dle své povahy.

Hra by se tedy dala shrnout jako dobrovolná činnost, vykonávající se v určitém prostoru a čase za vymezení dopředu daných a během hry neměnných pravidel.

## Závěr

V této bakalářské práci jsem se snažila shrnout pojetí hry různých myslitelů, přičemž i když ze sebe někteří navzájem vycházeli, jejich pojetí se často lišilo autor od autora. Hru se mi určitě povedlo definovat, nicméně bych ráda podotkla, že hra je současným fenoménem. A tento fenomén by mohl být probírán a hodnocen z nejrůznějších hledisek a to nejen z toho, které jsem použila já. O každém takovém hledisku by se dala napsat samostatná práce.

Ať tak či tak, hra patří mezi základní prvky našeho života. V současnosti se možná hra sice přenesla často do počítačových virtuálních realit, ale stále je to hra. Hra je tu pro nás, k našemu obveselení, uvolnění, ale i k objevování nových věcí. Možná jsem se v závěru práce nedobádala toho, zda si zvířata hrají, ale dovolím si zde jednu osobní poznámku. Zvířata si možná samy o sobě nehrají, nebo si neuvědomují, že jde o hru, často nám ale mohou být společníky ve hře. Vždyť, kdo jiný než například pes s námi bude běhat za míčem a bude tedy ve hře naším spoluhráčem.

Hra je také činností pro všechny – bez rozdílu věku, pohlaví, vyznání či barvy pleti. Nicméně s věkem na hru často zapomínáme, přestáváme si hrát a přenecháváme jí dětem. Dle mého názoru je nezbytně nutné se občas zastavit a hrát si – zažít opět ty chvíle bezstarostnosti a jen si vychutnávat daný okamžik. To v naší společnosti často chybí. Proto nezbyvá než dodat, že je čas jít si hrát, jelikož po každé práci nastává doba odpočinku, doba uvolnění.

Předtím, než si i já půjdu hrát, zhodnotím ještě to, jak se mi na práci pracovalo. Musím přiznat, že ze začátku byla práce velmi náročná, u některých textů jsem váhala s tím, zda je vůbec správně chápu a zda je tedy dokážu interpretovat. S postupem času a tedy i s postupem prostudovaných děl a textů mi vše dávalo mnohem větší smysl a začal se mi v mysli rýsovat obraz toho, co jsem napsala na předchozích stranách. I přesto bych řekla, že se jednalo o práci náročnou, ale přínosnou. Kromě pro mě až překvapivého zjištění, kolika možnými způsoby se dá hra pojmout, mě práce naučila lépe porozumět nejrůznějším textům. Překvapivé pro mě bylo i zjištění, že hra není jen činnost, která by byla popisována například jen z psychologického hlediska, ale že se jedná o činnost, jejíž význam lze najít i v kultuře, či v samotné podstatě filosofie. Z

pohledu budoucího pedagoga, pak byla přínosná především ve zjištění, že ani v pedagogice se nedá hra vynutit. Má sice svůj význam, ale tento význam a případný potenciál může naplnit jen v případě toho, že jí děti - hráči, hrají dobrovolně. I proto doufám, že všechny vymezení hry, která jsem zde popsala, budu mít vždy na paměti a budu se jimi případně řídit.



## Seznam použitých informačních zdrojů

**ALLEAU, R.** *O povaze symbolu – Úvod do obecné symboliky*; 1.vydání. Praha: Malvern, 2008. ISBN 978-80-8670-234-6

**CAILLOIS, Roger.** *Hry a lidé Maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5

**GADAMER, Hans – Georg.** *Aktualita krásného umění jako hra symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003. ISBN 80-86138-48-8

**Hérakleitos z Efesu, Zdeněk KRATOCHVÍL a Štěpán KOSÍK.** *Řeč o povaze bytí*. Praha:Hermann a synové, 1993. ISBN neuvedeno

**HOGENOVÁ, Anna.** Hra a filosofie. *Pedagogika*. 2001, LI(4), 471-472. ISSN 0031-3815.

**HUIZINGA, Johan.** *Homo ludens o původu kultury ve hře*, Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1

**FINK, Eugen.** *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5

**FINK, Eugen.** *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0224-1

**KLIMEŠ, Lumír.** *Slovník cizích slov*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985. ISBN 14-621-85

**KOMENSKÝ, Jan Amos.** *Didaktika česká = Didactica magna; Informatorium školy mateřské = Schola infantiae = Informatorium der Mutterschul*. Brno: Ústřední spolek jednotných učitelů na Moravě, 1913. ISBN neuvedeno

**MOKREJŠ, Antonín.** *Odvaha vidět – Friedrich Nietzsche, myslitel a filosof*. Praha: HaH, 1993. ISBN 80-8587-46-6

**NIETZSCHE, Friedrich.** *Tak pravil Zarathustra*. Praha: Nakladatelství XYZ, 2018.9 ISBN 978-80-7597-114-2

**NOSEK, Jiří, ed.** *Hra, věda a filosofie: sborník příspěvků*. Praha: Filosofia, 2006. ISBN 80-7007-222-9

**PELCOVÁ, Naděžda.** *Vzorce lidství*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-756-5

**PLATÓN. *Zákony*.** Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1961. ISBN neuvedeno

**UHLÍŘOVÁ, Jana.** *Role hry v Komenského pedagogické koncepci.* Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2003. ISBN 80-7290-107-9

